

©1989 JALECO LTD.

JALECO



# 取扱説明書

# びび丸<sup>TM</sup>

## 忍法帳



このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「じゃじゃ丸忍法帳」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。

「じゃじゃ丸忍法帳」を楽しくプレイしていただく為に、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

万一、間違ったパスワード(おいのり)が入力され、ゲームが進行してしまった場合、途中で支障をきたす事があります。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

## 使用上の注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。





## 忍法帳

# もくじ

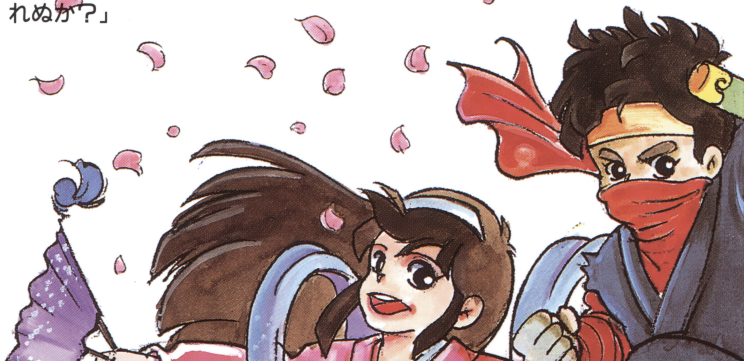
じょしょう 序章	2
そう さ ほうほう 操作方法	4
が めん せつめい 画面の説明	5
だいいっしょう めす し の び し ょ 第一章「盗まれた忍の書」ストーリー	8
だいにししょう え ど じょう だいやうかい 第二章「江戸城の大妖怪」ストーリー	10
だいさんしょう かい りゅうじんやま めし 第三章「怪ノ竜神山の主」ストーリー	12
ぶ き ぼう ぐ しやうかい 武器と防具の紹介	14
アイテムの紹介	16
にんじゆつ 忍術について	18
て き しやうかい 敵キャラクターの紹介	20

# 序章

大悪人<sup>だいあくにん</sup> “なまず太夫<sup>だ ゆう</sup>” から、さくら姫<sup>ひめ</sup>を救<sup>すく</sup>い出<sup>だ</sup>したじゃじゃ丸<sup>まる</sup>は、その後<sup>ご</sup>、修業<sup>しゆぎよう</sup>の旅<sup>たび</sup>に出<sup>で</sup>ていた。

そしてある日<sup>ひ</sup>、久しぶ<sup>ひさ</sup>りにさくら姫<sup>ひめ</sup>の城<sup>しろ</sup>をおとずれたじゃじゃ丸<sup>まる</sup>は、殿<sup>との</sup>さまから重大<sup>じゅうだい</sup>な事<sup>こと</sup>を頼<sup>たの</sup>まれた。

「じゃじゃ丸<sup>まる</sup>よ！ 人々<sup>ひとびと</sup>の噂<sup>うわさ</sup>によると、何<sup>なに</sup>かこの国<sup>くに</sup>によからぬ事<sup>こと</sup>が起<sup>お</sup>きようとしているらしい。どうかそれが本当<sup>ほんとう</sup>の事<sup>こと</sup>が確<sup>たしか</sup>めてきてはくれぬか？」



じゃじゃ丸は元気に答えた。

「へへっそんな事、朝飯前さ／ まかしておきな！」

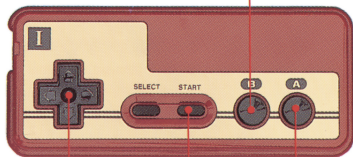
「うむっその言葉、信じたぞ。わが娘、さくらもきっとお前の役に  
たってくれるはずじゃ」

こうして、じゃじゃ丸、さくら姫の2人は国中の事件を解決する為、  
旅立っていった。



# 操作方法

## ●コントローラーの説明



前の選択画面に戻る  
「いいえ」の入力

プレイヤーの移動  
コマンド選択

移動時にステータス画面に入る

ウィンドウを開く  
コマンドを決定する  
文字表示を送る

## ●スタート方法

- ①タイトル表示中にSELECTで、「はじめ」(始めからゲームをする)か「つづき」(途中から再開する)を選んでSTARTで決定して下さい。
- ②次に文字表示のスピードを同様に決定します。
- ③「はじめ」の人は遊びたい章を選んでSTART、「つづき」の人は「おいのり(P.7参照)」を入力して下さい。



# が めん せつ めい 画面の説明

## ● 通常画面について

体力及び術の数値、現在の位(レベル)を表示



は な す  
にんじゅつ  
ど う ぐ  
し ら べ る

ちか ひと はなし とき つか  
近くの人と話をする時に使う  
にんじゅつ つか とき えら  
忍術を使う時に選ぶ  
どうぐ しょうおよ そろび  
アイテムの使用及び装備をする  
ときなどに使う(武器や防具は装  
備をしないと効果がない)  
ちか しょうす しら とき つか  
近くの様子を調べる時に使う

## ● 戦闘画面について



メッセージの表示

た た か う  
にんじゅつ  
ど う ぐ  
に げ る  
ま も る  
あ い

てき こうげき とき えら  
敵を攻撃する時に選ぶ  
にんじゅつ つか とき えら  
忍術を使う時に選ぶ  
どうぐ に しょう とき つか  
アイテムを使用する時に使う  
に げ る てき とき つか  
敵から逃げる時に使う  
まもる てつ  
守りに徹するコマンド  
あ い ひめ つか  
さくら姫だけが使えるコマンド  
で、何が起こるかかわからない

## ●ステータス画面について



体力MAX	14
体力	13
術MAX	4
術	4
ちから	3
すばやさ	7
ぼうぎょ	16
みのかるさ	5
わざ	2

**じじや丸**  
上ノ位 22歳  
小判 2  
たましい 2



体力MAX	10
体力	10
術MAX	5
術	5
ちから	1
すばやさ	3
ぼうぎょ	13
みのかるさ	4
わざ	4

**さくら姫**  
上ノ位 22歳  
小判 2  
たましい 2

たいりよく マ ツ クス  
**体力MAX**  
たいりよく  
**体 力**  
じゆつ マ ツ クス  
**術 MAX**  
術

ち か ら  
す ば や さ  
ぼ う ぎ ょ  
み の か る さ  
わ ざ  
小 判  
た ま し い

たいりよく さいだいいち  
**体力の最大値**  
げんざい たいりよく ち ゼロ  
**現在の体力値(0になると死ぬ)**  
じゆつ さいだいいち  
**術の最大値**  
げんざい じゆつ あたい じゆつ つか  
**現在の術の値(術を使うとへる)**  
こうげききょく えいきよう  
**攻撃力に影響する**  
こうげき じゆんばん えいきよう  
**攻撃をかける順番に影響する**  
ぼうぎょよりよく えいきよう  
**防御力に影響する**  
あたい たか ほど こうげき  
**値が高い程、攻撃をよけやすい**  
じゆつ せい ひ およ じゆつ かい ひ えいきよう  
**術の成否及び術の回避に影響**  
も ばん かず  
**持っている小判の数**  
た め る と 位 が 上 が り パ ワ ー ア ッ プ  
**ためると位が上がりパワーUP**

盗まれた忍の書



どこかへはじめるか？

▶一章 二章 三章

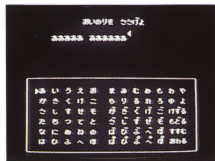
シナリオは3つあるぞ!!

この忍法帳は、全3章構成。しかも、どの章からでもゲームを始めることができるんだ。  
そして、3章ともクリアすると……。しょう



いつもお世話様です

ゲームを途中で中断したい時、敵にやられて  
 全滅した時、どちらかを生き返らせたい時は  
 いたこばあさんに会おう。おいのり（パスワ  
 ード）が聞けるぞ。正確にメモをしよう。



おいのりはあせらず正しくね!!

タイトル画面で、「つづき」を選ぶとこの画面  
 になるぞ。いたこばあさんから聞いたおいの  
 りを、あわてず入力しよう。“おいのりがちが  
 うぞよ” なあて言われぬようにね。



あっ？ なんだこの人は!!

ある程度位が上がると、おしゃか様が忍術を  
 さずけてくれる。使う忍術によって、消費す  
 る術の量が違うので注意しよう。

# だい いっ しょう ぬす し の び しょ 第一章「盗まれた忍の書」

に ほんじゅう ま お かすかず だい じ けん  
日本中で巻き起こる、数々の大事件…

その謎を追うじゃじゃ丸の元に、生まれ故郷

“忍の里” から大事件の知らせが届いた。先

祖代代、妖怪退治の秘術を伝える“忍の書”

が盗まれたと言うのだ。怪事件の影でうごめく妖怪軍団と戦うため

に必要な巻物が何者かの手に落ちてしまった。「まさか、忍の里までもが…」不安を胸にじゃじゃ丸は“忍の里”へと向かった。



じゃじゃ丸の不安は的中した。犯人はやは

り、悪の妖怪軍団であった。「もはやこれま

でか…」戦う術を失ったじゃじゃ丸は、すべ

ての術を心得、史上最強と言われる伝説の忍

者“はっぼうさい”の噂を知る。“はっぼうさい”に会えば、なんと

かなるかもしれない。最後の望みをたくし、“忍の里”を後にするの

だった。





# ストーリー

草原<sup>そうげん</sup>を行<sup>い</sup>くじゃじゃ丸<sup>まる</sup>の<sup>まえ</sup>前にさえ妖怪共<sup>まへ</sup>が現<sup>ようかいども</sup>われる。 「こんな所<sup>あち</sup>にまで妖怪の手<sup>て</sup>が伸<sup>の</sup>びてい<sup>く</sup>るとは…」 国中<sup>くにじゅう</sup>が妖怪<sup>ようかい</sup>に支配<sup>し</sup>される日<sup>ひ</sup>は刻々<sup>くくく</sup>と近<sup>ちか</sup>づいている。 いそげじゃじゃ丸<sup>まる</sup> / おま<sup>ま</sup>えだけがたよりのだ!!



先祖<sup>せんぞ</sup>の霊<sup>れい</sup>を守る民<sup>まも</sup>が暮<sup>たみ</sup>らす “はかもりの町<sup>まち</sup>”  
ここでじゃじゃ丸<sup>まる</sup>は “はっぼうさい” の<sup>しやうそく</sup>消息



を知<sup>し</sup>る。 同時<sup>どうじ</sup>にこの旅<sup>たび</sup>が果<sup>は</sup>てしなく長<sup>なが</sup>くなる事<sup>こと</sup>も知<sup>し</sup>るの<sup>とき</sup>だった。 そんな時<sup>ひと</sup>、 一人<sup>み</sup>の味方<sup>かた</sup>の事<sup>こと</sup>を思<sup>おも</sup>い出<sup>だ</sup>した。 (さくら姫<sup>ひめ</sup>ならき<sup>ち</sup>っと力<sup>ちから</sup>になってくれる…) 姫<sup>ひめ</sup>が住<sup>す</sup>む城<sup>しろ</sup>へたどりついたじゃじゃ丸<sup>まる</sup>を殿様<sup>とのさま</sup>は丁重<sup>ていじゆう</sup>に迎<sup>む</sup>かえた。 そして、むかしより、ちょっぴり大人<sup>おとな</sup>になった、さくら姫<sup>ひめ</sup>も…

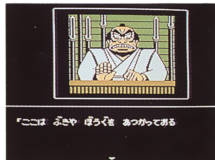


こうして二人<sup>ふたり</sup>の<sup>あら</sup>新<sup>た</sup>たなる旅<sup>たび</sup>立<sup>だ</sup>ちが<sup>はじ</sup>始<sup>はじ</sup>まる。

# 第二章「江戸城の大妖怪」

人々が集う町、江戸。その江戸へこともあろうに“大入道”が現れた。恐怖におののく町民たち。どうする？じゃじゃ丸。

始まりはたびの町。まずは町の人たちと話をしてみよう。妖怪のうわさで町はもちきりだ。町の外では“おぼうさん”が、力になってくれる人を探している事がわかる。さらに



歩いていくと、一匹の妖怪に出会う。とりあえず、話しかけてみると…何も答えない。どうやら悪物ではなさそうだが、何か様子が変わる。気がかりな思いを残しつつ、まだ話をしていない人々に会う事にしよう。もちろん“ぶきや”“よろずや”等へ寄って装備することは言うまでもない。

さあ町の外へ出てみよう。

# ストーリー



“おぼうさん”に<sup>あ</sup>会<sup>は</sup>うと、そ<sup>え</sup>こ<sup>ど</sup>で初<sup>は</sup>めて江<sup>え</sup>戸<sup>ど</sup>  
を<sup>あら</sup>荒<sup>まわ</sup>し回<sup>おおにゆうどう</sup>っている“大<sup>たい</sup>入<sup>じ</sup>道<sup>たの</sup>”退<sup>たい</sup>治<sup>じ</sup>を頼<sup>たの</sup>まれる。  
さ<sup>すす</sup>らに<sup>ようかい</sup>進<sup>すす</sup>むと、妖<sup>すがた</sup>怪<sup>か</sup>に姿<sup>にんげん</sup>を<sup>き</sup>変<sup>へ</sup>えら<sup>は</sup>れた人<sup>ひと</sup>間<sup>ま</sup>を、  
元<sup>もと</sup>へ<sup>もと</sup>戻<sup>もど</sup>すた<sup>もの</sup>め<sup>もの</sup>の物<sup>もの</sup>につ<sup>はなし</sup>いての<sup>き</sup>話<sup>はなし</sup>が聞<sup>き</sup>ける。

そ<sup>まち</sup>う、町<sup>なか</sup>の中<sup>あ</sup>で会<sup>ようかい</sup>った妖<sup>じつ</sup>怪<sup>にんげん</sup>は実<sup>てき</sup>は人<sup>たお</sup>間<sup>お</sup>だ<sup>た</sup>ったの<sup>か</sup>だ。敵<sup>か</sup>を倒<sup>か</sup>して、お

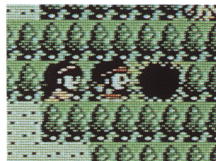
金<sup>かね</sup>を貯<sup>た</sup>めて“よ<sup>よ</sup>ろず<sup>ろ</sup>や”で○○○○○を<sup>か</sup>買<sup>か</sup>お

う。そ<sup>まち</sup>して、町<sup>ひ</sup>へ引<sup>かえ</sup>き返<sup>か</sup>していま<sup>もの</sup>買<sup>か</sup>った物<sup>もの</sup>を

妖<sup>ようかい</sup>怪<sup>つか</sup>に<sup>にんげん</sup>使<sup>もど</sup>うとや<sup>もど</sup>っと人<sup>もど</sup>間<sup>もど</sup>に<sup>もど</sup>戻<sup>もど</sup>すこ<sup>もど</sup>うが<sup>もど</sup>でき<sup>もど</sup>た。

さ<sup>はなし</sup>っそ<sup>き</sup>く話<sup>か</sup>を聞<sup>き</sup>くと彼<sup>かれ</sup>は“む<sup>む</sup>さ<sup>さ</sup>し”とい<sup>さむらい</sup>う待<sup>さむらい</sup>

だ<sup>れい</sup>ったの<sup>お</sup>だ。「お<sup>お</sup>礼<sup>れい</sup>に○○に<sup>お</sup>置<sup>お</sup>いて<sup>お</sup>きた<sup>お</sup>もの<sup>お</sup>を<sup>お</sup>あ<sup>お</sup>げ<sup>お</sup>る<sup>お</sup>よ」指<sup>し</sup>定<sup>てい</sup>され

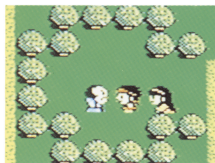


た<sup>さか</sup>と<sup>さか</sup>ろ<sup>さか</sup>を<sup>さか</sup>探<sup>さか</sup>してみ<sup>さか</sup>ると、「あ<sup>あ</sup>った<sup>あ</sup>！○○○○○

だ。こ<sup>て</sup>れ<sup>い</sup>さ<sup>どうくつ</sup>え<sup>さき</sup>手<sup>すす</sup>に<sup>すす</sup>入<sup>すす</sup>れ<sup>すす</sup>ば<sup>すす</sup>洞<sup>すす</sup>窟<sup>すす</sup>で<sup>すす</sup>も<sup>すす</sup>先<sup>すす</sup>に<sup>すす</sup>進<sup>すす</sup>む

こ<sup>た</sup>う<sup>は</sup>が<sup>は</sup>でき<sup>は</sup>る<sup>は</sup>ぞ<sup>は</sup>」ま<sup>は</sup>だ<sup>は</sup>ま<sup>は</sup>だ<sup>は</sup>旅<sup>は</sup>は<sup>は</sup>始<sup>は</sup>ま<sup>は</sup>った<sup>は</sup>ば

か<sup>まる</sup>り。が<sup>まる</sup>ん<sup>まる</sup>ば<sup>まる</sup>れ<sup>まる</sup>!!<sup>まる</sup> じゃ<sup>まる</sup>じゃ<sup>まる</sup>丸<sup>まる</sup>。



# だいさんしょうかいりゅうじんやまぬし 第三章「怪！竜神山の主」

ここ、西の国ではひでりのために田畑が荒れ果て、人々が苦しんでいた。天気を治める神様の一人“竜神”が雨を一滴も降らせてくれないためだ。「農民思いの“竜神様”が何故？」何か訳があるにちがいないとにらんだじゃじゃ丸は事の真偽を確かめる為に旅立った。明るい人々で賑っているはずの“めでたい町”も、この噂のため暗い。「このままでは飢え死



にする」「竜神様に会いに行こう」町人たちは話し合っている。町はずれに住む仙人までも“竜神”は悪人に寝返ったのだという。

旧敵 “なまず太夫” の協力<sup>きょうりよく</sup>で海<sup>うみ</sup>を渡り<sup>わた</sup> “竜

神山”の麓の村“竜神村”をおとずれても、悪い噂は流れていた。

「やはり、本当の事なのか…。」じゃじゃ丸は“竜神”との対決<sup>たいけつ</sup>を覚<sup>かく</sup>



# ストーリー

悟<sup>ご</sup>した。果<sup>はた</sup>して勝<sup>か</sup>ち目<sup>め</sup>はあるのだろうか!?

“竜<sup>りゅう</sup>神<sup>じん</sup>山<sup>やま</sup>”へ到<sup>とう</sup>着<sup>ちゃく</sup>した、じゃじゃ丸<sup>まる</sup>を待<sup>ま</sup>っていたのは意外<sup>いがい</sup>にも困<sup>こま</sup>

果<sup>は</sup>てている“竜<sup>りゅう</sup>神<sup>じん</sup>”の姿<sup>すがた</sup>だった。「黒<sup>こく</sup>竜<sup>りゅう</sup>”が現<sup>あら</sup>

われ雨<sup>あめ</sup>の元<sup>もと</sup>“水<sup>すい</sup>晶<sup>しょう</sup>玉<sup>だま</sup>”を奪<sup>うば</sup>ってしまったのじ

ゃ」なんと真<sup>しん</sup>犯<sup>はん</sup>人<sup>にん</sup>は、遙<sup>はる</sup>か南<sup>みなみ</sup>の島<sup>しま</sup>に住<sup>す</sup>む“黒

竜<sup>りゅう</sup>”であった。じゃじゃ丸<sup>まる</sup>は“水<sup>すい</sup>晶<sup>しょう</sup>玉<sup>だま</sup>”を取<sup>と</sup>



り戻<sup>もど</sup>す役<sup>やく</sup>目<sup>め</sup>を引<sup>ひ</sup>き受<sup>う</sup>けるが、行<sup>ゆ</sup>く手<sup>て</sup>には新<sup>あら</sup>

な敵<sup>てき</sup>、新<sup>あら</sup>たな謎<sup>なぞ</sup>が立<sup>た</sup>ちはだかる。「娘<sup>むすめ</sup>が行<sup>ゆく</sup>方<sup>え</sup>

不<sup>ふ</sup>明<sup>めい</sup>になっ、助<sup>たす</sup>けてほしい。」「南<sup>みなみ</sup>の島<sup>しま</sup>では

見<sup>み</sup>たこともない化<sup>ばけ</sup>物<sup>もの</sup>達<sup>たち</sup>が大<sup>おお</sup>暴<sup>おぼ</sup>れしている。」謎<sup>なぞ</sup>

が謎<sup>なぞ</sup>を呼<sup>よ</sup>び、それをお<sup>お</sup>うじじゃじゃ丸<sup>まる</sup>…。


悪<sup>あく</sup>と恐<sup>きょう</sup>怖<sup>ふ</sup>に満<sup>み</sup>ちた事<sup>じ</sup>件<sup>けん</sup>の真<sup>しん</sup>相<sup>そう</sup>を求<sup>もと</sup>めて、じ


ゃじゃ丸<sup>まる</sup>は旅<sup>たび</sup>立<sup>だ</sup>って行<sup>い</sup>く。再<sup>ふた</sup>びこの国<sup>くに</sup>に平<sup>へい</sup>和<sup>わ</sup>

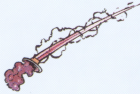
をよみがえらせる事<sup>こと</sup>ができるだろうか?





# 武器と防具の紹介


	<p>しゅりけん <b>手裏剣</b></p>
	<p>じゃじゃ丸が、武器として装備して、使用する。</p>

	<p>しのび かな <b>忍の刀</b></p>
	<p>でんこうせっか いちげき 電光石火の一撃をくり出す。</p>

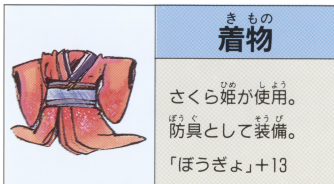
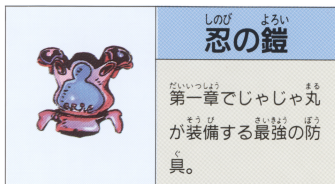
	<p>どとう かな <b>怒濤の刀</b></p>
	<p>だいばくはつ お 大爆発が起こり、使用者までもダメージを受けてしまう。</p>

	<p>うしみ かな <b>丑三つの刀</b></p>
	<p>どうぐ つか 道具として使うと、敵の体力をすいとり自分にプラスされる。</p>

	<p>ゆみ <b>弓</b></p>
	<p>さくら姫が、武器として装備して、使用する。</p>

	<p>かすみ ゆみ <b>霞の弓</b></p>
	<p>どうぐ たいけつちゅう 道具として対決中に使うと、使用者の体力が回復する。</p>

ひつよう ふ か けつ      ぶ き      ぼう ぐ      すこ      しょうかい  
**必要不可欠!! 武器と防具を少しだけ紹介しよう。**



# しょうかい アイテムの紹介



まる た ば し  
**丸太橋**

かわをわたるために必  
要なアイテム。



さけ  
**お酒**

必要なのは1つだけ。  
買い過ぎに注意!!



きん  
**金のかんざし**

「わざ」の数値があ  
がる。



ま おび  
**魔よけの帯**

「ぼうぎょ」と「わざ」  
の数値が上がる。



こんごう ご ふう  
**金剛の護符**

「ちから」と「すばや  
さ」の数値が上がる。



あか  
**赤きのこ**

妖怪に姿を変えられ  
た人に食べさせると  
元の姿にもどる。



ほか                      たくさん  
この他にもまだまだ沢山あるぞ!!



# 忍術について

## 1. 位が上がると入手できる忍術

じゃじゃ丸やさくら姫の位が上がると“おしゃか様”がさずけてくれる忍術。章によって使える物と使えない物がある。又、じゃじゃ丸とさくら姫では使える忍術が異なる場合があるので注意が必要。

### ●第一章で使える忍術(一部)

忍術名	効果	位
とんぶくの術	体力を20回復させる。	3
わらかしの術	敵の動きをしばらくの間ふうじる。	6
てきむすびの術	敵をおむすびに変えて動けなくする。	6
はらたまの術	取り憑かれた者から怨霊を取り除く。	7
ばくわんの術	敵が術を使えない様にする。	9

## 2. 宝玉によって使う事ができる忍術

鳥居に住みついている宝玉妖怪を倒すと宝玉が手に入る。これを使う事により忍術をかける事ができる。じゃじゃ丸のみが使える攻撃用の術で、各章でそれぞれ3種類づつ手に入れる事ができる。

### ●第一章で使える宝玉

宝 玉 名	効 果	与えるダメージ
いかずちの宝玉	雷雲を呼び敵の真上からかみなりを落とす術。	25ダメージ × 1回
まどうぎりの宝玉	1/2の確率で敵を死に ойやる事ができるが失敗する事もある。	即 死
か と ん の 宝 玉	炎の玉を相手にぶつけてかなりのダメージを与える。	80ダメージ × 1回

# てき しょう かい 敵キャラクターの紹介

A	C
	D
	E
	F
	G
B	

- A、敵キャラクターのイラスト  
 B、敵キャラクターの名前  
 C、敵キャラクターの体力  
 D、敵キャラクターの攻撃力  
 E、敵キャラクターの防御力  
 F、倒した時に得られる小判の数  
 G、倒した時に得られる魂の数

だいいっしょう 第一章	6~7
	2
	4
	1
	1
	1
ひる	



	12
	3
	2
	4
	2
	2
ひとばかり	



	24
	5
	18
	6
	3
	3
おにぐも	



	47
	16
	40
	14
	6
	6
いもりつかい	




	64
	16
	160
	29
	16
	16
らんかんき	




だいに しょう 第二章	10
	4
	18
	3
	3
	3
しゃれこうべ	





つぎつぎ おそ ようかいたち いちぶ しょうかい  
 次々に襲いかかる妖怪達、その一部を紹介しよう。


	64
	8
	40
	26
	10
ひゃくめ	


	85
	32
	95
	24
	13
ようにん	


	128
	72
	144
	150
	32
おにのあし	


	178
	80
	95
	176
	40
げどうぶし	

だいさんしょう 第三章 	10
	4
	8
	2
	2
おおあぶ	

	70
	30
	46
	30
	9
うみぼうず	

	85
	22
	58
	48
	29
ぬれおとこ	

	100
	62
	160
	10
	33
じえいそん	

	160
	56
	96
	80
	32
あるくようがん	



# JALECO



株式会社ジャレコ

- 本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪 〒541 大阪市中央区高麗橋4-8-5横堀クリスビル1階 ☎06(203)0081(代表)
- サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

ジャレコテレホンサービスー東京03(708)4871・大阪06(203)0270